



V CONGRESO INTERNACIONAL DE HISTORIA Y CINE

ESCENARIOS DEL CINE HISTÓRICO



ESCENARIOS DE REPRESENTACIÓN HISTÓRICA EN LA SERIALIDAD CONTEMPORÁNEA: LA CIUDAD EN LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA A TRAVÉS DE DEADWOOD

EDUARDO VEGA GARRIDO
Universidad Carlos III de Madrid

Resumen

Desde sus inicios, la televisión en particular y el cine en general, se han sentido atraídas por las narraciones históricas. Bien por la fuente inagotable de relatos que alberga, bien por una necesidad de volver a períodos pasados con el objetivo de entender el presente mejor, títulos como “Yo, Claudio” (Jack Pullman, BBC. 1976), “La Toma del Poder por Luis XIV” (R. Rossellini, Télévision Française. 1966), o las más recientes como “Hermanos de Sangre” (Stephen Ambrose, HBO. 2001) o “El Ministerio del Tiempo” (Javier y Pablo Olivares, TVE. 2015), componen un crisol de producciones en las que no se deja período histórico sin ficcionar.

La Historia suele ser tratada de dos maneras fundamentales: o bien, por un lado, se escoge un suceso histórico determinado y se narra o bien, a partir de un periodo histórico se construyen una serie de sucesos sin necesidad de que sean veraces, aunque con ciertas cotas de “rigor” (Quizás, el ejemplo paradigmático de esto sea “Roma” (John Milius, HBO. 2005), que desarrolla una ficción narrativa a partir de sucesos históricos).

En esta ponencia, que engloba o resume los principios básicos de una investigación en proceso de mayor recorrido, nos centraremos en estudiar el retrato de una ciudad en ciernes, un relato protourbano de un país en construcción, Estados Unidos, a través de la serie televisiva “Deadwood” (David Milch, HBO. 2004). Esta ponencia y la investigación paralela que la acompaña, pretende asentar las bases de un estudio transversal entre la Historia, la Geografía, la Filosofía y el estudio de las imágenes.

DEADWOOD, ESTUDIO DE UNA CIUDAD EN CIERNES

El tipo de ciudad en el que vivimos tiene mucho que ver con las relaciones sociales en las cuales nos insertamos, al igual que las relaciones con la naturaleza o, directamente, el estilo de vida que desarrollamos, regido por una serie de códigos o valores estéticos. Estos aspectos son sumamente importantes ya que es necesario huir de planteamientos ingenuos a la hora de preguntarse el porqué de las ubicaciones de edificios, carreteras y qué funciones desempeñan los primeros en relación con la población; es decir, del porqué de lo urbano...

Algunas de las estructuras narrativas y formales de *Deadwood* están en completa sintonía con las propuestas teóricas del geógrafo David Harvey, el cual nos ayudará a estructurar nuestros contenidos audiovisuales. Partiremos, por lo tanto, de los conceptos fundamentales que atraviesan la obra del geógrafo inglés y en particular esta idea:

“Desde siempre, las ciudades han brotado de la concentración geográfica y social de un excedente en la producción. La urbanización ha sido siempre, por lo tanto, un fenómeno relacionado con la división de clases, ya que ese excedente se extraía de algún sitio y de alguien, mientras que el control sobre su uso solía corresponder a unos pocos”¹⁰¹⁵.

Por lo tanto, y a partir de esta premisa, podríamos afirmar que las ciudades son producto de la reinversión del capital excedente de las clases que tienen acceso a ese excedente de capital, es decir, las clases adineradas, gracias a la plusvalía extraída del trabajo de la clase trabajadora. Partiremos desde aquí.

Como buen teórico metódico, Harvey aporta una serie de experiencias históricas a estos procesos. La primera es la experiencia parisina con las reformas, a partir de 1852 y con la llegada de Napoleón III^o al poder (y tras la revolución de 1848) del arquitecto Georges-Eugène Haussmann. Él mismo proyectó una reconstrucción de París interpretando a la perfección que dicho proceder era una estrategia político-económica con el fin de resolver el problema de excedente de capital y mano de obra. Haussmann cambiaría el plano de París radicalmente, poniéndola al servicio del consumo, el turismo y el placer, aunque también expulsando a las clases más populares del centro de la ciudad, condenándola a suburbios del extrarradio. Este proyecto sucumbió tras quince años de buen funcionamiento y, entre otras razones a las que no prestaremos atención, sería una de las causantes de la Comuna de París de 1871.

¹⁰¹⁵ Harvey, David: Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana. Akal, Madrid. 2013. Pág, 21.

Y aquí entra en juego el análisis de “Deadwood” (creada por David Milch y emitida por HBO desde 2004 hasta 2006), ficción histórica televisiva situada en este asentamiento histórico en la frontera entre EEUU y una reserva de nativos americanos en 1876, la cual pensaremos como un ejemplo práctico a partir de las herramientas teóricas que Harvey pone a nuestro servicio.

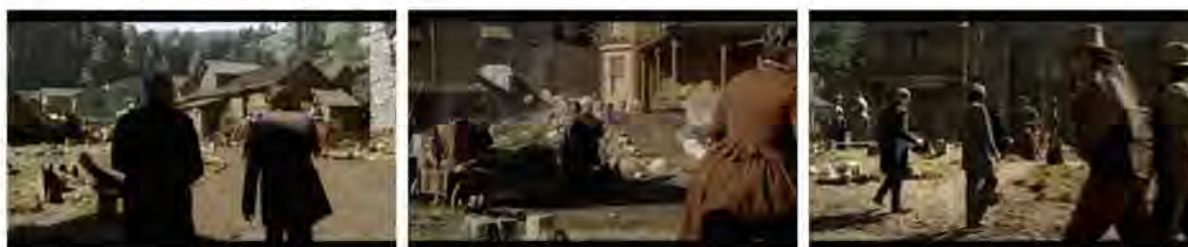
Aquí hay dos aspectos fundamentales de análisis serial. El temporal; tres años después del estallido de la Crisis de 1873, que ahondó en amplísimos movimientos migratorios que se venían produciendo desde décadas anteriores, asentando el suceso histórico conocido como “la fiebre del oro”. Y, por otro lado, el territorial; Deadwood por aquella época era un asentamiento que vulneraba el Tratado de Fort Laramie, de 1868, en el que se prohibía a los pioneros penetrar en unas tierras, las Black Hills, que eran consideradas por los nativos americanos como sagradas. En 1876, año del inicio de la narración de la serie (la cual, como es evidente, no se abstrae de este conflicto), se desata la Guerra de las Black Hill, teniendo su enfrentamiento más importante el 25 y 26 de julio en la Batalla de Little Big Horn.

Como es evidente, de esta narración, se pueden sacar varias líneas de análisis, siendo todas ellas muy interesantes pero, como ya hemos apuntado, nos quedaremos con una en particular y pensaremos en la ciudad bajo las claves analíticas que se han mostrado con anterioridad.

Al Swearengen, principal protagonista, como pionero, realiza una especie de acumulación primigenia, ya que será el propietario de gran parte del suelo urbanizable del asentamiento, como bien vemos en los primeros episodios de la serie, cuando Sol Star y Seth Bullock (buscavidas de ese pueblo estadounidense arrastrado a cierto nomadismo en época de crisis, que pretenden montar una ferretería) pactan con él pagar un arriendo por construir su negocio en el asentamiento (previo compromiso de que en ningún momento realizarán alguna actividad cercana al juego y a la prostitución, negocio del cual vive Swearengen).

Los casos de Alma Garret (viuda de un millonario newyorquino, la cual gana mucho protagonismo al encontrar su marido, antes de morir, una importante beta de oro) y el propio Seth Bullock son bastante significativos de esta reinversión del excedente. Las ganancias de la ferretería y de la mina de oro (así como del banco que crea la propia Garret) permiten a estos dos protagonistas construir en un anexo del pueblo dos grandes casas de madera. En el tercer capítulo de la tercera temporada (“Mis Colores”), un eufórico Al Swearengen le muestra a un viejo conocido recién llegado a Deadwood estas nuevas construcciones que se dan en el asentamiento, como muestra de los grandes avances que en él están aconteciendo. Este es un me-

canismo característico de los seriales televisivos, que aprovechan una beta narrativa para hacer un recordatorio, en este caso de los espacios urbanos del asentamiento de Deadwood, y de lo que la serie ha avanzado hasta esa tercera temporada, ya que nos hace repensar los acontecimientos que han llevado a esos dos personajes, en particular (Garret y Bullock) a poder construir esas dos casas, del modo que nos muestran los siguientes fotogramas:



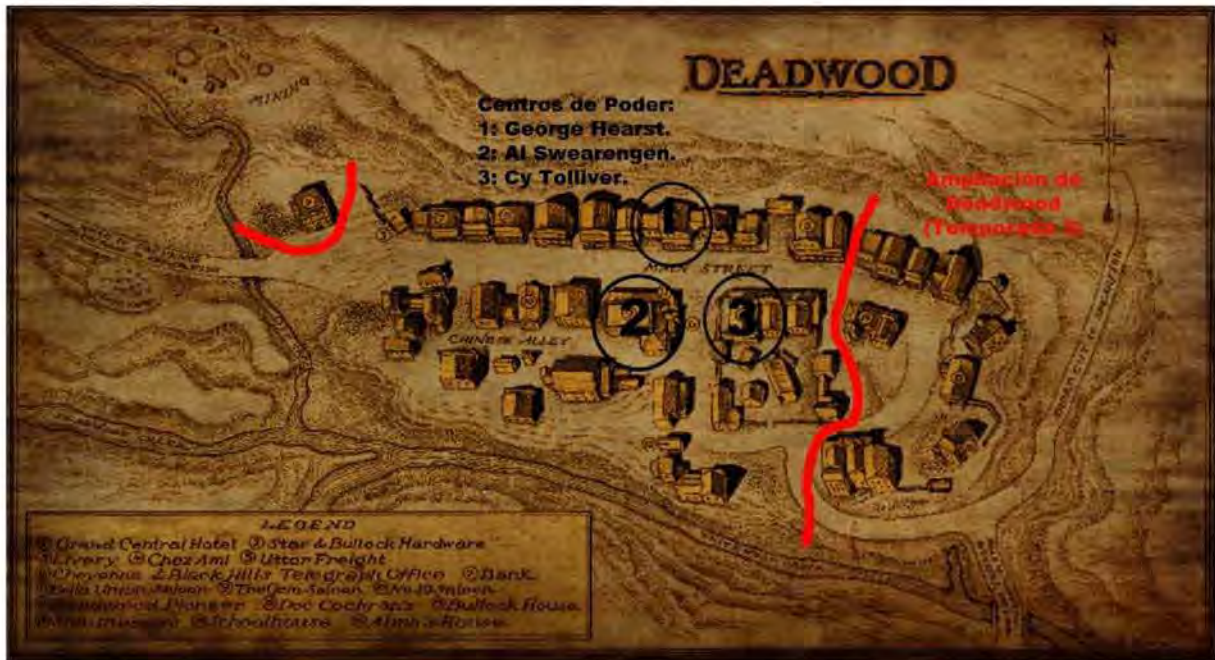
En ellos vemos el recorrido que ambos hacen, desde el barrio chino hasta el nuevo ensanche urbano, producto de esta reinversión del excedente de capital del que hablamos.

Además, volviendo al principio de la serie, la llegada de Cy Tolliver a Deadwood con la intención de montar un prostíbulo con mesas de juego, se produce gracias a la compraventa de un amplio local bien situado, pero siempre a espaldas de Swearengen, el cual no habría posibilitado dicha compra-venta, al poder interferir en su negocio. Cuando el nuevo propietario del local llega, el antiguo huye, literalmente, por temor a las represalias del tirano Swearengen.

Justo cuando este nuevo pionero se asienta, se dedica a comprar terrenos cercanos al “barrio chino” de Deadwood con la intención de reinvertir sus ganancias en un local de similares características al que ya tiene, pero solo para disfrute de esta comunidad que, por muy socialmente mal vista que esté, es una consumidora potencial de estos “productos”.

Además, él mismo presta dinero y “mano de obra” (prostitutas) para que Joanie Stubbbs, la “encargada” de las prostitutas de su prostíbulo, abra uno nuevo centrado en un público más adinerado y culto (y posiblemente más limpio). Es decir, pretende generar un monopolio de los prostíbulos-casinos gracias a reinvertir sus ganancias en dicho negocio, por medio de la construcción de nuevos locales para tal propósito o darle una nueva utilización a los ya existentes.

Más allá del relato audiovisual que nos narran las imágenes de la serie, este proceso puede verse fácilmente a partir del siguiente mapa de Deadwood tal y como aparece en la serie:



En la tercera temporada, en paralelo a este proceso de ampliación del asentamiento, llega un tercer protagonista, George Hearst, el cual se hace con una explotación minera de oro y, además, compra el Grand Central Hotel desde donde podrá observar todos los movimientos de sus oponentes político-económicos. No es nada casual, como observamos en el mapa anterior, que los tres grandes protagonistas de la serie, en relación a su capital, ocupan la centralidad geográfica del asentamiento. Tres centros de poder estratégicamente situados con el objetivo de poder controlar el día a día de la vida de Deadwood.



Como podemos ver en la sucesión de imágenes de los tres protagonistas que de manera más evidente albergan esperanzas de gestionar las relaciones de poder de manera hegemónica, tienen la necesidad de establecer sus centros de poder (el Grand Hotel, el Gem Saloon y el Bella Union Saloon) en un espacio central dentro del mapa del asentamiento, cercano los unos a los otros que les permita ejercer ese poder (o esa lucha por el mismo) de manera vigilante, cercana al panoptismo, como podemos extraer de los fotogramas que nos muestran a nuestros protagonistas viendo el asentamiento en altura y desde una terraza. Este régimen de

miradas, típico de las sociedades disciplinarias¹⁰¹⁶, será una constante en la serie a lo largo de sus tres temporadas.

En resumen, gracias a la ficción histórica televisiva de la HBO *Deadwood*, podemos observar cómo la idea de la redistribución del capital en los ecosistemas urbanos (en este caso, proto urbanos) se cumple y, además, este tiende a generar espacios de poder y rivalidad entre los detentores de los medios de producción como consecuencia de dos ejes básicos para entender la economía de mercado: la estabilidad del negocio y, como consecuencia del primero, el crecimiento del mismo, ya sea lineal o exponencial, gestionando todas las situaciones-consecuencia que se derivan de estos dos preceptos.

¹⁰¹⁶ Categorización introducida y desarrollada por el filósofo francés Michel Foucault en su obra, pero especialmente en *Vigilar y Castigar; Nacimiento de la Prisión*. Editorial Siglo XX, 2009, Madrid.